Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 284
18/8/2005

HQ • Beto Pêra e Flecha fazem uma excursão incrível

RECREIO

GAME COM CHOCOLATE
Pegue seu cupom dourado e entre na Fantástica Fábrica no GBA

ISSN 1517-7467
00284
9 771517 746002

www.RECREIOONLINE.com.br

BATALHA VIRTUAL

A internet corre perigo e uma turma digital entra em ação para salvá-la no desenho PIXCODELICS

TAMANHO É DOCUMENTO
Saiba tudo sobre a girafa, o bicho mais alto da Terra

NOSSOS VIZINHOS ETS
Veja como seriam os habitantes dos outros planetas

TESTE
Descubra quais poderiam ser seus melhores amigos nos animês

Recorte este selo e cole na sua cartela

RECREIO

VIROU CD-ROM

É a promoção mais divertida que existe

Veja como garantir um CD-ROM exclusivo da RECREIO na cartela que você recebeu nesta edição.

Com o CD-ROM RECREIO vai ficar fácil fazer pesquisas na sua revista favorita! É só digitar uma palavra-chave para encontrar material para seus trabalhos escolares, curiosidades, informações sobre ciência, história, espaço e muito mais. E você pode imprimir o que quiser.

Para participar é só ler RECREIO

A mecânica é simples: junto com a edição de lançamento de MAXROBITS virá uma cartela com 6 espaços coloridos onde você deve colar 6 selos distintos. Cada edição, a partir da 284 e até a 291, trará na capa um selo diferente para ser colado na cartela. Com a cartela completa com 6 selos + R$ 1,00 dirija-se até uma banca de jornal credenciada para levar o seu CD-ROM RECREIO. Caso você tenha perdido algum selo, não se preocupe, duas edições trarão selos curinga que podem substituir qualquer outro selo da cartela. As edições que trarão os curingas serão a 287 e 291. **Consulte regulamento completo no site www.revistarecreio.com.br.**

RECREIO

Toda quinta, nas bancas

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Qual seria sua turma na TV?**
Descubra que animê mais combina com você.

8 NA TV **Heróis da web**
Fique por dentro do desenho Pixcodelics.

12 BICHOS **Muuito alta!**
Saiba mais sobre a girafa.

14 ESPAÇO **Vizinhos espaciais**
Como seriam os seres de outros planetas.

16 PASSATEMPO **Cadê?**

18 FAZENDO ARTE **Pingüim de geladeira**
Faça um para a sua cozinha.

19 MÃO NA MASSA **Direto da Antártida**
Gostosuras em forma de pingüim.

25 GAMES **Pegue o cupom dourado**
Entre na Fantástica Fábrica de Chocolate.

27 ESCOLA 5+6=11 ABCDEF **Dia do Folclore**
Veja por que a data é importante.

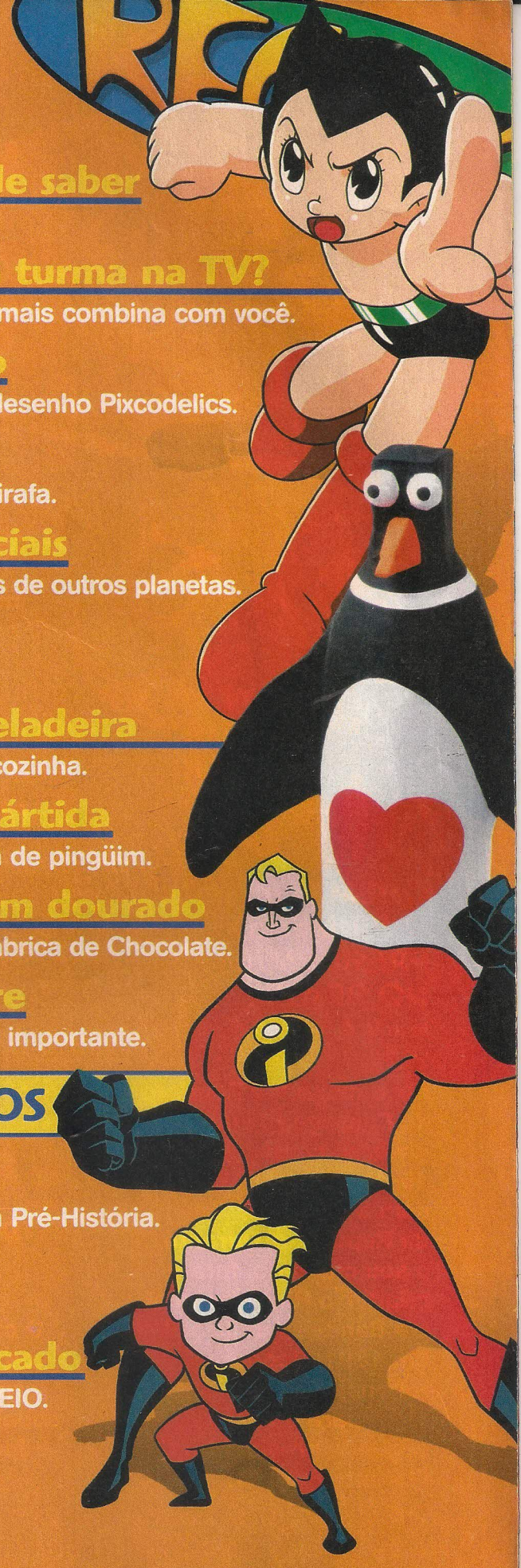
29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Enigma**
Encare um desafio na Pré-História.

39 PASSATEMPO **Labirinto**
Ajude as aranhas.

40 CORREIO @ **Mande seu recado**
Seu espaço na RECREIO.

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE O UNIVERSO É ESCURO E NÃO TEM FIM?

Paulo Henrique Paiva Carneiro
Rio de Janeiro – RJ

Na verdade, ninguém sabe se o Universo não tem fim. As teorias mais aceitas dizem que ele nasceu há cerca de 14 bilhões de anos e nessa época era muito menor e mais denso. Desde então, o Universo vem se expandindo e não se sabe ainda se algum dia vai parar de crescer e voltar a ser pequeno. A escuridão intriga os astrônomos, mas eles acreditam que o Universo seja assim porque está em expansão. Como todas as partes estão se afastando umas das outras na velocidade da luz, não se pode perceber a luminosidade de cada parte.

QUEM FOI O PRIMEIRO PRESIDENTE DO BRASIL?

Juan V. G. Gonzalez
Rio de Janeiro – RJ

Foi o marechal Deodoro da Fonseca. O seu governo começou no dia 15 de novembro de 1889, com a Proclamação da República. Durante o seu mandato, foram criados o Hino Nacional e a Bandeira do Brasil. Em 1891, Deodoro renunciou e deu lugar para o nosso segundo presidente: Floriano Peixoto.

CONSULTORIA:
GUSTAVO PORTO DE MELLO
(astrônomo do Observatório do Valongo/UFRJ)
e RODRIGO TEIXEIRA
(médico veterinário do Zoológico de Sorocaba).
FONTE:
www.britannica.com

POR QUE A CEBOLA FAZ CHORAR?

Henri Necca Pitta
Americana – SP

O choro é um truque do nosso corpo para defender os olhos. Dentro da cebola, há substâncias que se tornam gasosas assim que a cortamos. Esses gases sobem até os olhos, reagem com a água que há por lá e formam ácidos que irritam a córnea. Para se livrar desses ácidos, o organismo produz as lágrimas.

QUAL A PRIMEIRA VIAGEM DE UM ASTRONAUTA?

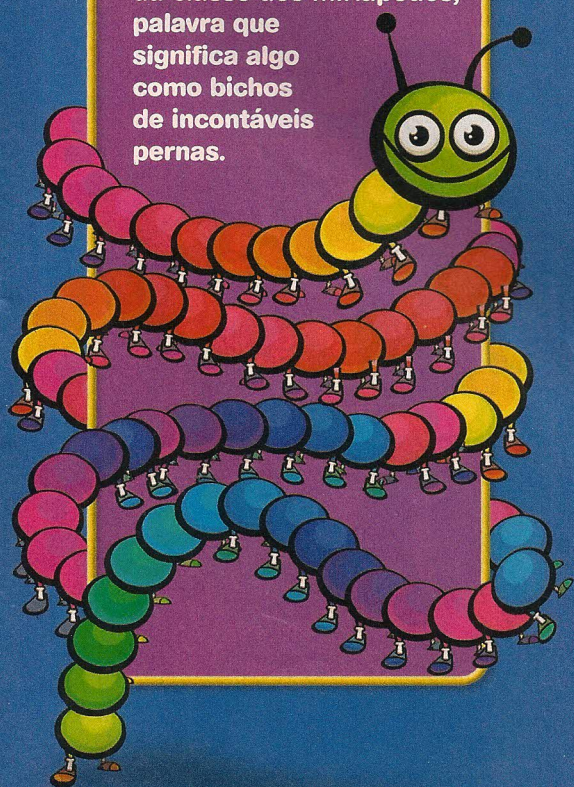
Heloisa R. de Souza Cláudio
Colina – SP

O primeiro astronauta a fazer uma viagem fora da atmosfera da Terra foi o russo Yuri Gagarin. Sua espaçonave decolou em Moscou, no dia 12 de abril de 1961, e viajou em torno da Terra por uma hora e 29 minutos. Logo depois de ver nosso planeta lá do alto, ele disse a frase que ficou famosa: "A Terra é azul".

Ilustrações ▸ STEFAN

VOCÊ SABIA QUE...

▸ **As centopéias não têm 100 pernas? Esse nome é usado para designar mais de 3 mil animais diferentes, que podem ter de 14 a 177 pares de pernas. São insetos da classe dos miriápodes, palavra que significa algo como bichos de incontáveis pernas.**



POR QUE A ÁREA EM VOLTA DOS OLHOS DA TARTARUGA FICA ESBRANQUIÇADA QUANDO ELA ESTÁ NO SOL?

Gabriela Hansem Lemke, 11 anos
Joinville – SC

As tartarugas têm pálpebras esbranquiçadas que protegem seus olhos quando elas estão na água. Ao ficar no sol, essas pálpebras podem servir como um tipo de óculos escuros e, por isso, vemos a cor branca nos olhos desses bichos. A coloração também pode resultar de uma secreção produzida por algumas espécies para lubrificar e proteger os olhos contra sujeiras e bactérias ou então ser uma infecção ocular. Nesse caso, é preciso pedir ajuda a um veterinário.

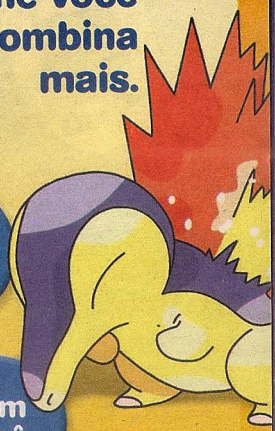
TESTE

QUAL É SUA TURMA?

Responda às perguntas e siga o caminho indicado pelas setas para saber com que tipo de animê você combina mais.

Quando tem de ficar sozinho, você:

- Não liga
  - Você costuma se exercitar?
    - Sempre
      - Quando lançam um videogame, você:
        - Adora
          - Na escola, acham que você:
            - É da paz
            - É um gênio
        - Não se liga
          - Ao iniciar um hobby, você:
            - Se dedica muito
            - Logo muda de idéia
    - Não
      - Prefere fazer seus trabalhos de escola:
        - Sozinho
        - Em grupo
          - Que diversão é mais legal?
            - Ler
            - Ver TV
- Acha meio chato
  - Você gosta de ficar cercado de gente?
    - Não
      - Prefere fazer seus trabalhos de escola:
        - Sozinho
        - Em grupo
          - Que diversão é mais legal?
            - Ler
            - Ver TV
    - Sim
      - Para você, fazer novas amizades é:
        - Difícil
        - Divertido
          - Você gosta de colecionar coisas?
            - Não
            - Sim
- Detesta
  - Gostaria de viajar para o passado?
    - Sim
      - Para você, fazer novas amizades é:
        - Difícil
        - Divertido
          - Você gosta de colecionar coisas?
            - Não
            - Sim
    - Não
      - Seu bicho de estimação está sempre:
        - À sua procura
          - Na hora do recreio, você fica:
            - Com várias turmas
            - Com seu amigo
        - Com você
          - Na hora do recreio, você fica:
            - Com várias turmas
            - Com seu amigo



Quando se depara com um desafio, você:

- Encara logo
- Pensa antes de agir

O que faz se discordam de você?

- Fica perdido
- Pensa se tem razão

Você teria uma identidade secreta?

- Sim
- Não

Quando viaja, você prefere ir por:

- Terra
- Ar

Quando crescer, quer trabalhar:

- Como piloto
- No zôo

Sua matéria preferida na escola é:

- História
- Ciências

ASTRO BOY

Como esse herói, você é decidido e leva a sério os seus compromissos. Não se incomoda quando tem de resolver as coisas sozinho e encara dificuldades com muita coragem, mas não gosta de ser contrariado.

YU-GI-OH!

Você é muito responsável e não se distrai facilmente se está ocupado com algo importante. Curte uma aventura e não tem medo de desafios, mas pensa bem antes de tomar decisões e entrar em ação.

MARTIN MYSTERY

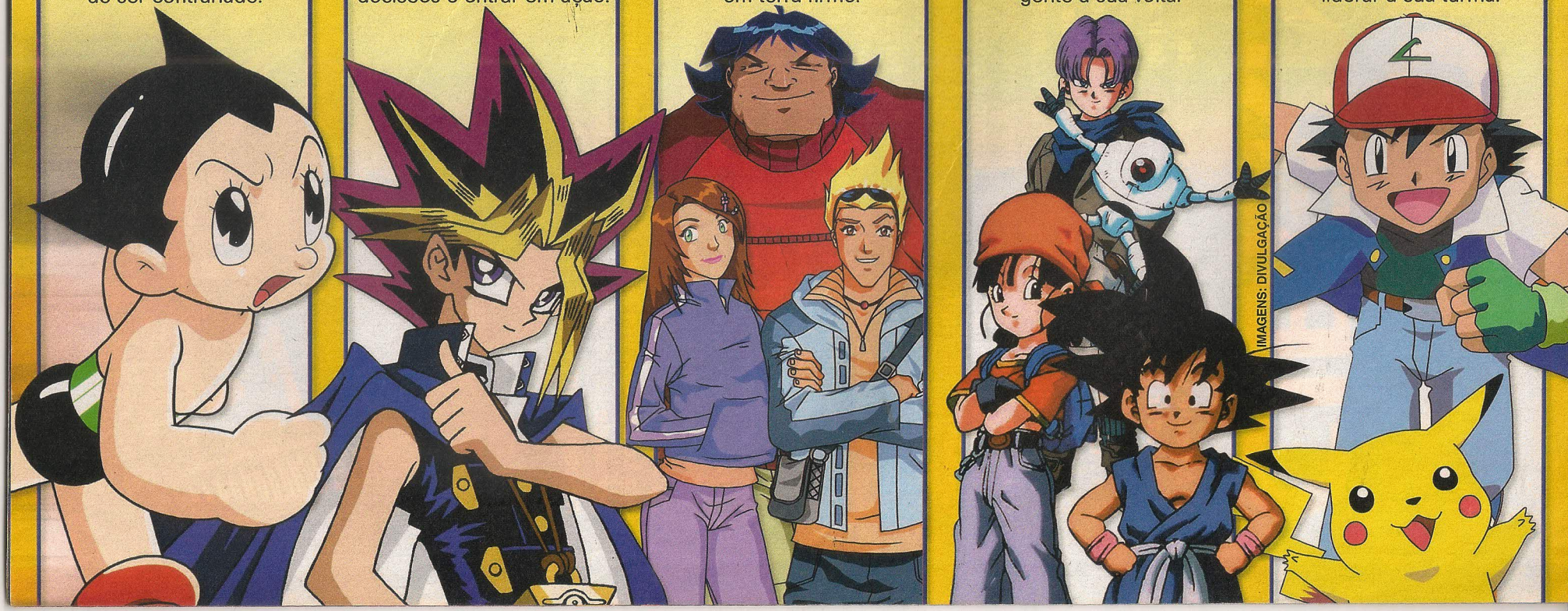
Você prefere fazer as coisas em grupo, com as pessoas nas quais pode confiar, assim como o Martin e a Diana. Não tem problemas em encarar perigos e adora se aventurar, desde que em terra firme.

DRAGONBALL

Você curtiria muito fazer uma viagem no tempo e ter uma vida cheia de aventuras. Gosta de conhecer novos lugares e costuma fazer amigos com facilidade, afinal se sente melhor com gente à sua volta.

POKÉMON

Assim como Ash, você adora os animais e gosta de estudar e conhecer novas espécies de bichos para saber como lidar com eles. Você prefere trabalhar em equipe e gosta de liderar a sua turma.



IMAGENS: DIVULGAÇÃO

NA TV

DESAFIO CIBERNÉTICO

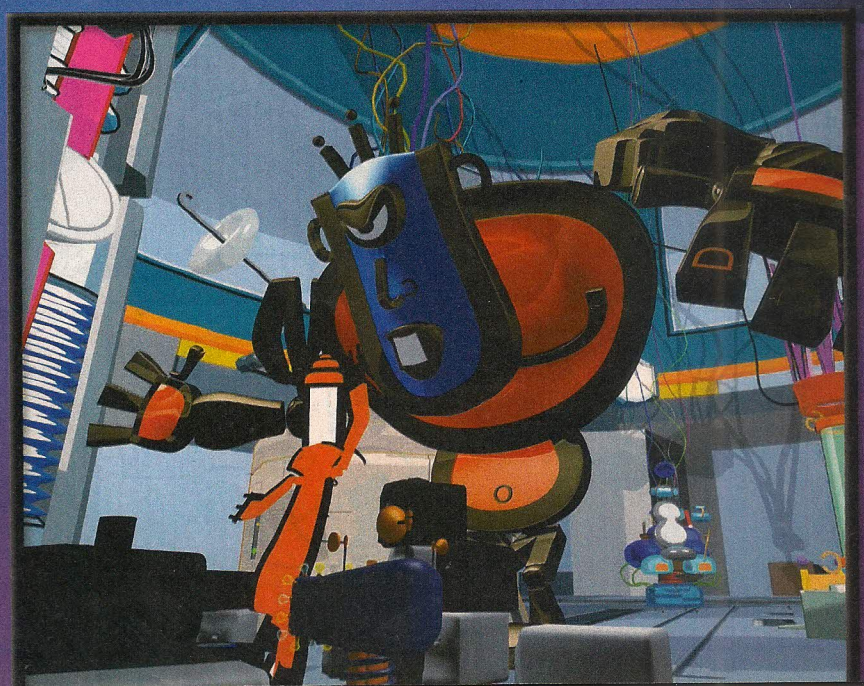
A gente usa a internet para fazer pesquisas, jogar e ver desenhos. E o maligno cientista Dr. Ping já se ligou nisso e descobriu que para dominar o mundo é preciso dominar também a internet.

Ainda bem que existe uma turma do bem, superequipada para lutar contra esse vilão. Eles são os Pixcodelics, heróis de um novo desenho cheio de ação que estreou na TV.

Mary Chat, Hack, Nerd e Pix formam essa turma de amigos e heróis em Lowpolys, um lugar por onde as notícias se espalham na maior velocidade. Eles gostam de ir a festas e lanchonetes e estão sempre online.

Na hora de enfrentar o mal, acionam seus programas de computador e aparelhos poderosos construídos e testados por Nerd em seu ferro-velho para acabar com os planos bizarros do Dr. Ping.

A turma tem óculos de hipnose, um joystick telecinético que faz as coisas se movimentarem, um controle remoto especial, um super-relógio e uma ferramenta holográfica. Assim, eles sempre levam a melhor.



MARY CHAT

Os meninos são encantados por ela, que é uma garota valente e encara sem dificuldades a luta contra Dr. Ping e seus companheiros.

HACK

Ele faz o tipo fortão. Não é exatamente um gênio, mas é muito corajoso e está sempre disposto a ajudar o grupo.

Faça uma viagem pelo mundo virtual de Pixcodelics, o desenho novo da TV.

O desenho **PIXCODELICS** é exibido pelo canal Cartoon Network, aos sábados, ao meio-dia.

Texto ▶ JULIA MOIÓLI

NERD
É o crânio dos Pixcodelics. Ele sabe tudo sobre computadores e vive criando invenções para destruir os planos da turma do mal.

PIX
É muito inteligente, pensa sempre positivo e tem a maior energia para detonar os projetos do Dr. Ping. Seu cachorro é o **AURROBA**.

E TEM MAIS
A turma de criadores de Pixcodelics está preparando uma surpresa para os visitantes do site **www.pixcodelics.com.br**. Em breve, os internautas poderão animar seus próprios personagens e os mais legais poderão até fazer parte do desenho.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Missão perigosa

Não é fácil derrotar o Dr. Ping, pois ele tem idéias muito malucas: envia vírus e mensagens mentirosas e cria todo tipo de armadilha para a turma. Além disso, tem o poder de telepatia e de hipnose.

O cientista veio do futuro depois de descobrir que em seu tempo não há competição entre as pessoas porque a internet espalhou conhecimentos para todos. Agora ele quer acabar com a igualdade e destruir a rede mundial de computadores antes que as informações se espalhem pelo mundo.

Felizmente, Dotcom, um dos líderes do Conselho Supremo do Futuro, está vigiando tudo. Ele não conseguiu voltar no tempo, mas escolheu os Pixcodelics para a missão. Agora está sempre em contato com os garotos para alertá-los e dar dicas para vencer o mal.

UMA GRANDE IDÉIA

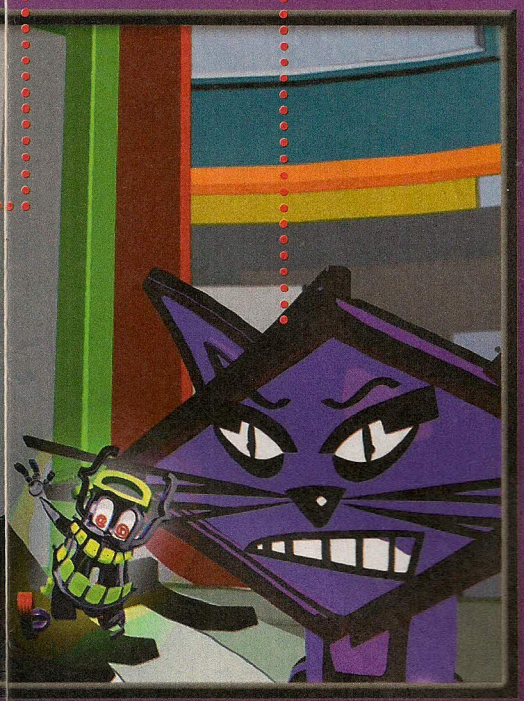
Foi uma turma de brasileiros que inventou o desenho **Pixcodelics**. Eles escolheram esse assunto porque brasileiros, americanos, japoneses, franceses, enfim, todo mundo curte navegar pela internet. Assim, criaram personagens que têm tudo a ver com a rede. Se você reparar bem, vai ver que tanto os Pixcodelics quanto o Dr. Ping e seus capangas são feitos com letras, números e símbolos do teclado. Na linguagem da internet, isso se chama emoticon. Veja como fazer alguns desenhos também:

/\/ 8-) Harry Potter	*<:-) Papai Noel	:@) porco
8(:) Mickey Mouse	0:-) anjo	><> peixe
(8<| Darth Vader	~:o bebê	~~~8} cobra
@<):o) palhaço	<]:-) bruxa	>^..^< gato

DUPLA DO MAL

DR. PING
Ele viajou no tempo para dominar a internet, pois sabe que no futuro isso significará dominar o mundo. Apesar de ser tão genial, seus planos sempre falham.

KATSLOCK
É o bichano de estimação do Dr. Ping. Atrapalhado, está sempre junto dele para dar apoio e participar de seus planos, mas até ele às vezes se irrita com o cientista.



:0:
duas pessoas conversando

:-#/
uma pessoa de aparelho

[:-)
uma pessoa de walkman

=:-O
uma pessoa assustada

Você fala a língua dos computadores?

1 Um e-mail com propagandas é chamado de:
- A Split.
- B Spam.
- C Shift.

2 Para escrever em letras maiúsculas apertamos a tecla:
- A Caps Lock.
- B Num Lock.
- C Scroll Lock.

3 Os hackers são pessoas que:
- A Invadem sites e computadores para danificá-los.
- B Visitam salas de bate-papo.
- C Sabem resolver problemas de segurança nos computadores.

4 Na internet, se clicar em uma palavra em destaque, você vai para outro site. O nome disso é:
- A Blink.
- B Link.
- C Blog.

5 Um arquivo do tipo MP3 é:
- A Uma imagem.
- B Um tipo de arquivo de vídeo.
- C Um arquivo de som.

RESULTADO

ATÉ 2 RESPOSTAS CERTAS
Parece que a linguagem dos computadores não é o seu forte. Cada um tem suas preferências, mas é legal saber mais sobre o tema para aproveitar melhor os recursos da rede.

3 RESPOSTAS CERTAS
Você não é um especialista no assunto, mas sabe se virar bem e usar o computador para tudo o que precisa. Se quiser aprender mais, navegue pela internet ou peça ajuda a um amigo.

MAIS DE 3 RESPOSTAS CERTAS
Você seria capaz de criar um dicionário de informática e pode ajudar a turma do Pixcodelics. Continue aprendendo, mas não fique ligado apenas no computador e divirta-se com seus amigos fazendo outras coisas.

Respostas: 1-B; 2-A; 3-A; 4-B; 5-C.

BICHOS

ELA É A MAIOR!

Saiba tudo sobre a girafa, o animal mais alto do mundo.

Será que uma girafa é capaz de se esconder? Pode acreditar: ela é cheia de pintas para se disfarçar e não gosta de se exibir, apesar do tamanho e da pele estampada. Com suas manchas marrons, fica entre as árvores de folhas secas para se camuflar e escapar de predadores.

Como as árvores da savana não são grandes, a girafa não fica totalmente escondida. Assim, se um leão esperto olhasse para cima, veria a cabeça dela lá no alto.

O pescoção é uma vantagem na hora de comer, pois nenhum outro bicho consegue alcançar os galhos mais altos. Além disso, as girafas possuem uma língua comprida, que prende o alimento, facilitando o trabalho na hora de arrancar as folhas.

OLHOS
De lá de cima, ela conta com uma visão ampla. Seus olhos são grandes e eficientes. Os cílios longos protegem da poeira.

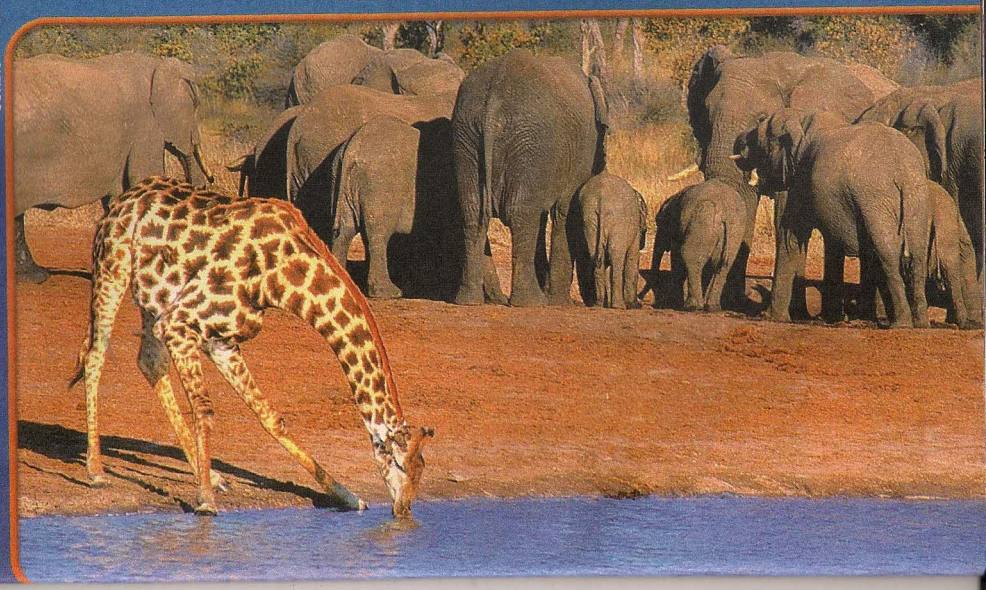
PESCOÇO
Ele tem o mesmo número de ossos que o seu: sete vértebras. A diferença está no tamanho delas, que são maiores e estão dispostas a uma distância maior umas das outras.

MANCHAS
Não existem duas girafas exatamente iguais no mundo, pois as seqüências de manchas não se repetem. Elas são como

ANTENAS
Esses pequenos chifres são usados pelos machos para atingir os adversários quando eles lutam por território, trocando cabeçadas e pescoçadas.

LÍNGUA
Pode ter até 40 centímetros e serve para agarrar alimentos.

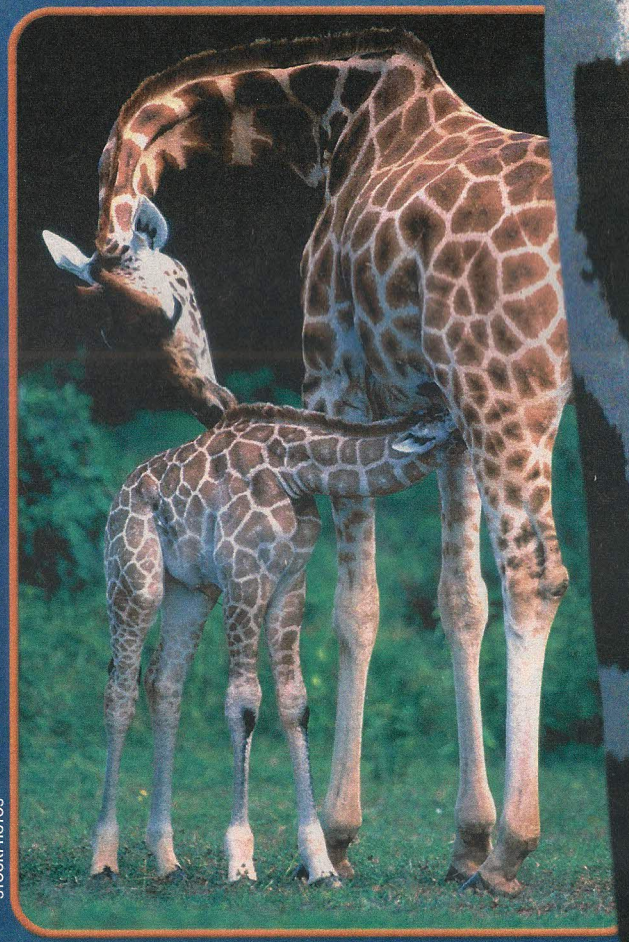
CONSULTORIA: HELENA B. OLIVEIRA (zoóloga do Serviço de Mamíferos do Jardim Zoológico



CORBIS

A ficha do bicho

Peso ▸ até 1,9 tonelada.
Tamanho ▸ até 5,30 metros.
Tempo de vida ▸ cerca de 26 anos.
Alimentação ▸ folhas.
Onde vive ▸ nas regiões secas e com árvores das savanas africanas.



STOCKPHOTOS

GETTY IMAGES

Você sabia que...

- Os estudiosos acham que, no passado, nem todas as girafas eram tão pescoçudas? Provavelmente as de pescoço longo levavam vantagem para se alimentar e tinham mais chances de sobreviver.
- Geralmente, as girafas dormem em pé e, só quando se sentem seguras, sem nenhum perigo por perto, se deitam para descansar?
- Quando vai ter um bebê, a mãe girafa fica em pé e o bebê despenca de quase 2 metros de altura para nascer? Mas ele não se machuca e logo já consegue se levantar.
- As girafas quase nunca fazem barulho, mas são capazes de emitir sons parecidos com resmungos e assobios?

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO

GRANDE CORREDORA

Uma girafa devora por dia 85 quilos de folhas e brotos de árvores! Quando come, mastiga tudo e engole. Então, a comida vai para o estômago e depois volta para a boca. Aí ela mastiga tudo de novo e engole outra vez. Assim amassa bem as folhas para aproveitar os nutrientes.

O pescoço ajuda no almoço, mas faz com que beber água seja uma tarefa mais complicada para as girafas. Para isso elas abrem as pernas da frente, abaixam o pescoço e levam a cabeça até o rio.

Com pernas alongadas e flexíveis, elas têm um jeito diferente de andar, pois sempre movem para frente as patas do mesmo lado do corpo e se deslocam com leveza.

Vivem em pequenos grupos e observam tudo lá do alto. Se uma delas percebe a presença de um leão, por exemplo, as outras logo notam sua reação e a turma toda sai correndo para o meio das árvores, atingindo até 50 quilômetros por hora.

Cara a cara

Viaje pelo Sistema Solar e veja como poderiam

MERCÚRIO

Esse alien tem de resistir a grandes variações de temperatura, pois em seu planeta faz um calor de 350 graus Celsius durante o dia e à noite a temperatura cai para menos de 170 graus Celsius negativos. Seu sangue se refresca quando passa pelas enormes orelhas. Os olhos são sensíveis como os dos felinos, porque o céu é escuro o tempo todo. Ele precisa de pernas fortes para caminhar entre as crateras do solo causadas pela queda de meteoros.

VÊNUS

A pele do venusiano é muito resistente e impermeável, feita de um material como amianto, para ele não se queimar nas nuvens de ácido sulfúrico. Seu corpo é meio gelatinoso e gosmento para suportar a pressão sem explodir. Além disso, ele tem uma espécie de vela nas costas, irrigada por vasos sangüíneos, para se refrescar com o vento, porque a temperatura passa dos 500 graus Celsius. Ele dorme pouco, pois um dia lá corresponde a 243 dias na Terra.

MARTE

Esqueça aquela história de homenzinhos verdes. Um marciano pode ser de qualquer cor (até verde!). A pele grossa e resistente o protege dos raios ultravioleta, pois a atmosfera é fina e os raios do Sol incidem com tudo sobre o solo. Ele não tem nariz para não perceber o cheiro insuportável do ar de seu planeta, que tem enxofre, ácidos, ferro e magnésio. A cobertura reforçada nos pés o protege da radiação do solo.

JÚPITER

O morador desse planeta vive entre as nuvens coloridas compostas de hidrogênio, hélio, dióxido de carbono, água e metano. Abaixo dessas nuvens, a temperatura e a pressão são muito altas. Sua pele é revestida de um material como chumbo que o protege da radiação e o pára-raios sobre sua cabeça capta as descargas elétricas das tempestades de Júpiter.

Você sabia que...

- Imaginando como pode ser um extraterrestre, aprendemos mais sobre os planetas, mas ninguém tem idéia de como realmente poderia ser um alienígena?
- Muitos cientistas acham que é possível mesmo existir vida em outros locais do Universo? Como há várias galáxias e cada uma delas pode ter milhões de sistemas solares com diversos planetas, há chance de se encontrar um ser vivo fora da Terra.
- Foi localizado um novo planeta que pode fazer parte do Sistema Solar? Ele está muito distante, mas deve ser maior que Plutão.

com os ETs

ser os moradores de outros planetas.

SATURNO

Essa criatura tem grandes antenas que neutralizam as partículas carregadas de eletricidade que atingem a atmosfera de Saturno, atraídas pelo forte campo magnético do planeta. Como Saturno é formado principalmente por gases, esse ET é capaz de flutuar e voar. E é um alienígena bem jovem, pois um ano em Saturno equivale a mais de 29 vezes o período correspondente ao ano terrestre, porque a Terra gira mais rápido ao redor de seu eixo. Assim, quem tem 10 anos aqui teria mais ou menos 4 meses lá.

URANO

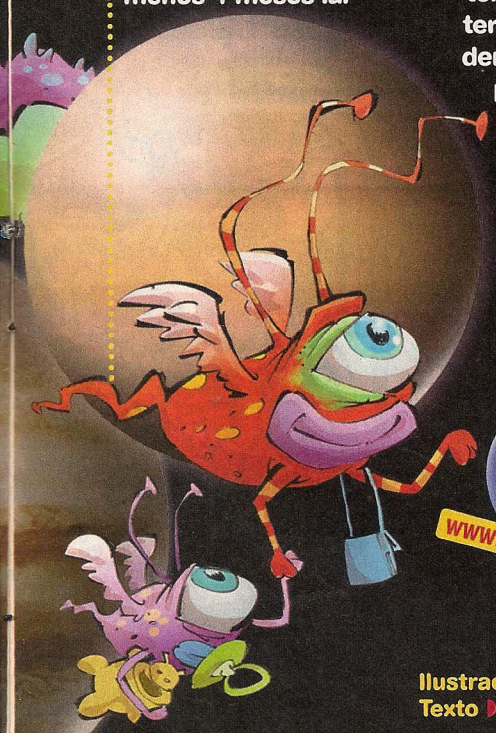
Ele tem o corpo coberto de pêlos grossos, porque o frio em seu planeta chega a 210 graus Celsius negativos. É capaz de flutuar, pois ao que tudo indica em seu planeta não há uma superfície sólida. Talvez existam algumas rochas e gelo. O dia lá tem apenas 17,9 horas terrestres. Já as férias demoram para chegar, pois um ano em seu planeta equivale a pouco mais de 84 anos na Terra, uma vez que ele gira lentamente ao redor de seu próprio eixo.

NETUNO

Ele é pesado para não sair voando do planeta, onde há muitas tempestades e os ventos chegam a 2 mil quilômetros por hora. A gordura do corpo o ajuda a se proteger do frio de 120 graus negativos. O cabelo é duro para não se embaraçar na ventania. Como o planeta é gasoso, ele sabe flutuar. E tem olhos muito sensíveis para enxergar através das grossas nuvens que cobrem a superfície de Netuno.

PLUTÃO

Sua pele grossa tem uma camada de gordura para protegê-lo dos congelantes 220 graus Celsius negativos do planeta mais frio e distante do Sol. O nariz grande é irrigado por muitos vasos sangüíneos que aquecem o ar para que ele consiga respirar melhor, pois até a atmosfera congela. Como há pouca gravidade, ele flutua e se diverte esquiando e fazendo bonecos com blocos do solo gelado.



CONSULTORIA: GUSTAVO PORTO DE MELLO (astrônomo do Observatório do Valongo/UFRJ).

Entre no site e saiba mais sobre os planetas do Sistema Solar.

www.RECREIONLINE.com.br

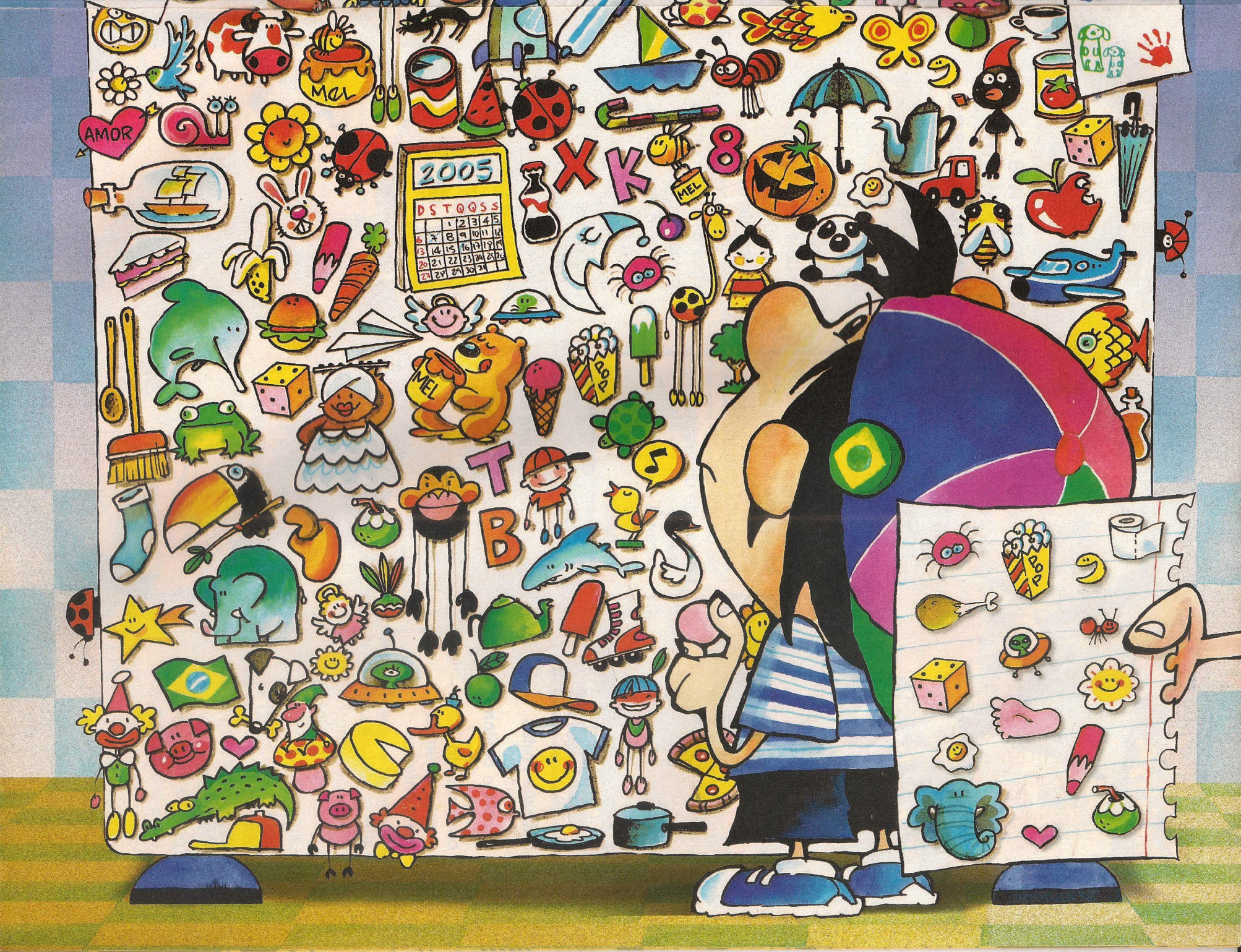
Ilustrações ▸ MAURO SOUSA
Texto ▸ JULIA MOIÓLI

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

Cadê?

Encontre as figuras em destaque no meio dos ímãs de geladeira.


AMOR
MEL
2005
D S T Q Q S S
MEL
MEL
X
K
8
T
B

MÃO NA MASSA

DELÍCIAS POLARES

Chame a turma para um lanche com surpresas bem gostosas.

BEIJINHO GELADO

Você vai precisar de:

- **ameixas-pretas** sem caroço
- 1 lata de **beijinho**
- 1 xícara de **coco ralado**
- **cravos-da-índia**
- **miniconfeitos**

1. Corte as ameixas só de um lado.
2. Enrole os beijinhos em forma de coxinhas, passe-os no coco ralado e coloque-os dentro das ameixas.
3. Encaixe os cravos para fazer os olhos. Faça o bico com confeito de chocolate e os pés com confeitos em formato de estrela.

BOLO GLACIAL

Você vai precisar de:

- 1 bolo **pão-de-ló** pronto
- 200 gramas de **chocolate branco** para cobertura
- **bolachas** cobertas de chocolate
- **gotas** de chocolate branco
- **corante** alimentício preto
- **damascos**

1. Com um copo, corte círculos de bolo.
2. Leve o chocolate ao microondas por 1 minuto em potência média.
3. Cubra os círculos de bolo com o chocolate derretido. Corte as bolachas e arrume-as sobre o bolo para formar o pingüim, usando chocolate branco derretido para colar.
4. Faça os olhos com as gotas de chocolate branco e use corante e um palito para pintar a bolinha preta dos olhos.
5. Corte pedaços de damasco para fazer o bico e as patinhas.

FOTOS: LEO FELTRAN / PRODUÇÃO: LISIANE MIURA

FAZENDO ARTE

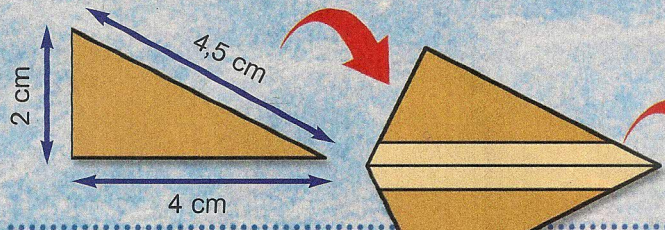
PINGÜIM DE GELADEIRA

Veja como fazer um enfeite legal para colocar na cozinha.

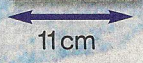
Você vai precisar de:

- 1 bolinha de **isopor**
- 1 caixa de **filme fotográfico**
- **fita adesiva**
- 1 garrafa de **refrigerante** de 2 litros
- **papelão**
- **jornal**
- **tinta** branca e colorida

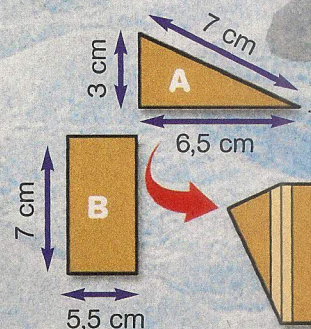
1 Peça a um adulto que corte a bolinha de isopor ao meio. Cole as duas partes na caixa de filme. Copie o molde abaixo no papelão e recorte as duas partes do bico. Junte-as com fita adesiva a prenda-as na caixa, logo abaixo das bolinhas.



2 Abra a caixa, encaixe-a na garrafa e prenda com fita adesiva. Copie duas vezes o molde da nadadeira em papelão, recorte e prenda nas laterais da garrafa.



3 Copie e recorte no papelão quatro peças **A** e duas peças **B**. Junte-as como no modelo, dobre as laterais e prenda na garrafa para fazer as patas.



Passe tiras de jornal numa mistura de cola com água e cubra o pingüim. Deixe secar bem e pinte tudo de branco. Espere secar e pinte com as outras cores.

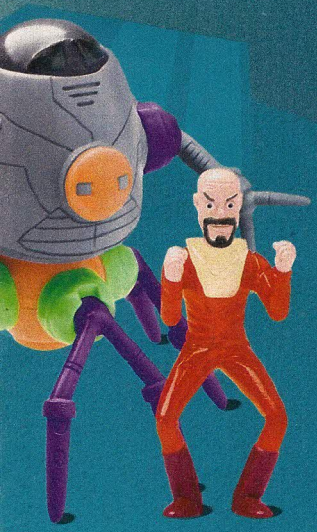
CRIAÇÃO
MARCOS FABIANO LOPES

IDÉIA DIVERTIDA

No passado, geladeiras eram objetos de luxo e as pessoas tiveram a idéia de enfeitá-las. E nada melhor que um simpático bicho do frio para isso. Assim, os pingüins foram parar na cozinha. Quando as geladeiras passaram a ser comuns, o enfeite saiu de moda. Agora as pessoas acham a idéia divertida e os pingüins voltaram às geladeiras.

MAX
Robots
Entre e controle o seu.
Patrocínio:
MINI SCHIN

Chegaram os MAXROBITS, a nova geração de robôs.

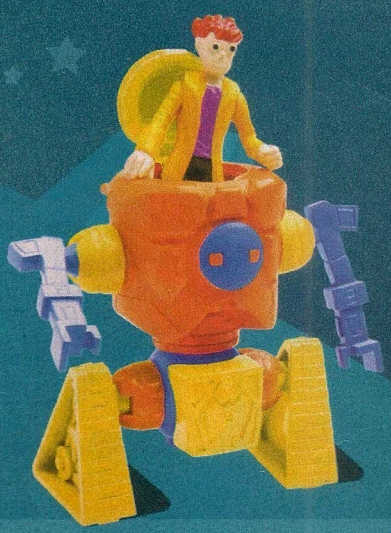


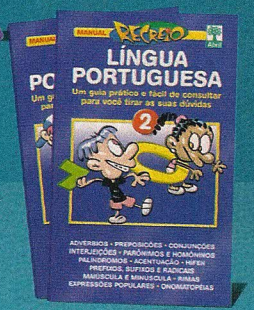
Depois do sucesso dos ROBITS, a RECREIO traz uma nova coleção ainda mais irada. São 8 robôs e 8 personagens que vão levar você até as maiores aventuras do ano de 2060.

MAX
Robots
Entre e controle o seu.
Patrocínio:
MINI
SCHIN

EDITORA Abril

Personagens e robôs-armaduras juntos são invencíveis. Colecione.





Toda semana, na RECREIO, você vai receber um robô ou um personagem e um minigibi com as aventuras dos MAXROBITS. Na próxima edição, você ganha:

- O primeiro personagem: IAGO.
- Minigibi com a aventura MAXROBITS.
- O segundo e último volume do Manual RECREIO de Língua Portuguesa com dicas para você se dar bem na escola.

Toda quinta-feira nas bancas.

RECREIO

MAX Robots

Entre e controle o seu.

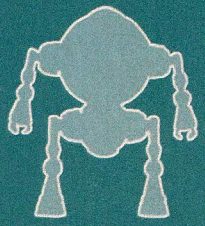
EDITORA Abril

Garanta o personagem IAGO
na próxima edição da RECREIO.
A sua armadura-robô
IAG 11 não funciona sem ele!
Colecione!

IAGO

+

IAG 11



Patrocínio:

MINI SCHIN

Toda quinta-feira nas bancas.

RECREIO

www.revistarecreio.com.br

DOCE AVENTURA

Descubra os segredos mágicos da Fantástica Fábrica de Chocolate.

Já imaginou que legal visitar os cenários do filme A Fantástica Fábrica de Chocolate? Então pode se preparar para uma aventura cheia de magia no seu videogame.

O jogo Charlie and The Chocolat Factory, lançado para GBA, PC, GameCube, Xbox e Play2, segue o roteiro do filme com muita ação. Você assume o controle do garoto Charlie e vai passar um dia na fábrica de Willy Wonka.

A confusão começa quando os visitantes se metem em vários tipos de encrenca. Charlie vai ter de usar o poder dos doces espalhados para libertar os amigos que ficam entalados em máquinas, enrolados em bolhas de borracha e perdidos em rios de chocolate.

Fique esperto para não cair e não perder forças. A boa notícia é que há sorvetes, chicletes, balas e chocolate por todo lado para você recuperar suas energias. Conte também com a ajuda dos Umpa-Lumpas e descubra as fases que garantem mais pontos e muita diversão.

Dê amendoins aos esquilos para que eles não o perturbem.

Pule para escapar de objetos desconhecidos e poupar energia.

Para não cair em armadilhas peça ajuda aos Umpa-Lumpas.

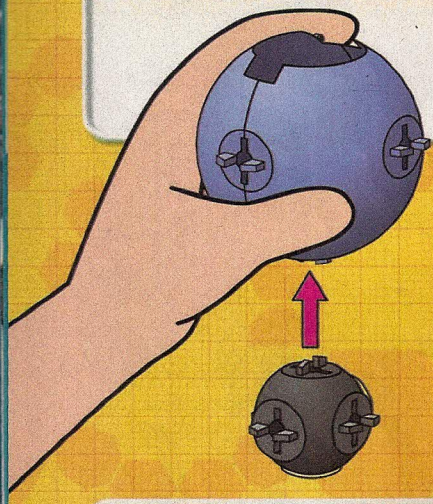
Os Umpa-Lumpas podem alavancá-lo em um trampolim.

Olhe por onde anda: algumas plataformas podem despencar.

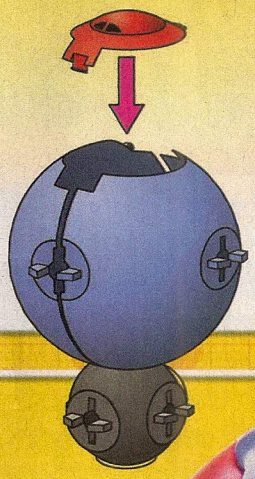
DIVULGAÇÃO

Monte o IAG-11 e divirta-se!

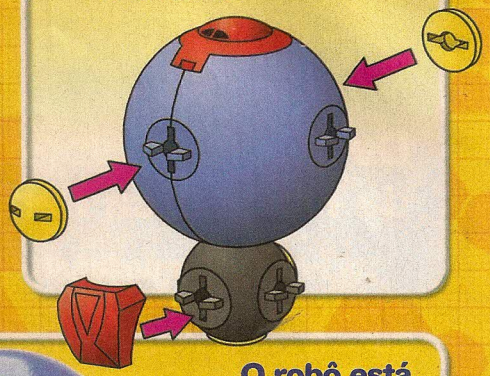
1 Una as duas partes da bola, deixando juntos os lados iguais. Na parte de baixo, encaixe o cubo, de maneira que um dos botões amarelos fique virado para baixo e o outro para trás.



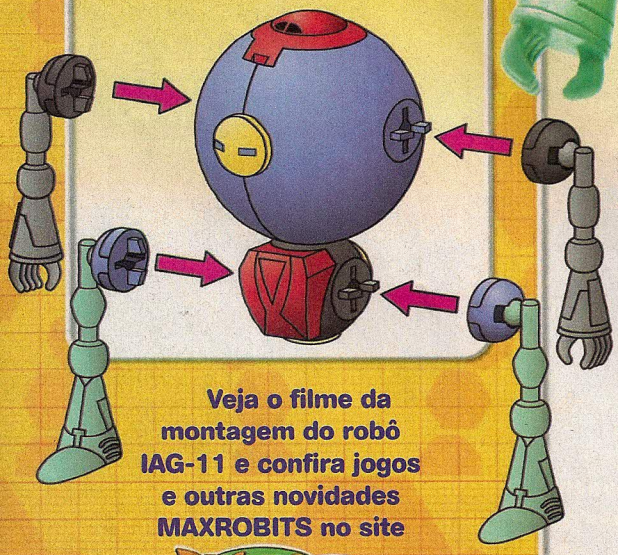
2 Coloque a tampa, encaixando os pinos nas aberturas que ficam do lado de trás.



3 Coloque os botões na parte da frente e na de trás da bola. Encaixe também o escudo.



4 Encaixe os braços e as pernas nos lugares indicados.



Veja o filme da montagem do robô IAG-11 e confira jogos e outras novidades MAXROBITS no site

www.RECREIONLINE.com.br

O robô está pronto para receber o IAGO, que vem com a próxima RECREIO.

MAX ROBITS

UMA FESTA DE CULTURA

Saiba por que comemoramos o Dia do Folclore.

Quando a gente vai a museus, à escola, ao teatro ou lê livros, jornais e revistas, adquire um tipo de cultura chamado de erudita. Mas existem conhecimentos que a gente não tem de estudar para aprender porque fazem parte da cultura popular. São as tradições e crenças do nosso folclore, criadas pelo próprio povo e transmitidas há séculos de uma geração a outra.

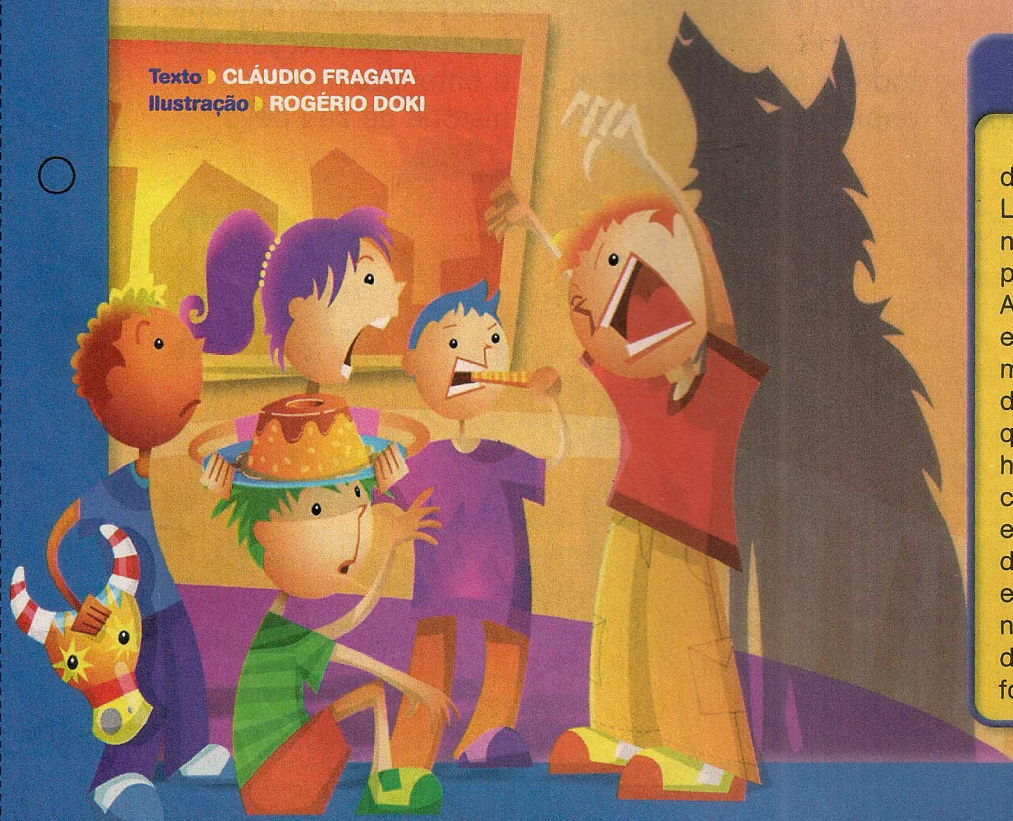
Os jogos, histórias, cantigas, adivinhações e brincadeiras que aprendemos quase sem perceber com amigos, pais e avós fazem parte dessa cultura e devem ser preservados.

Afinal, quem nunca ouviu falar em saci ou não fez adivinhas do tipo *o que é, o que é?*, nem brincou de amarelinha e pega-pega? Quem nunca comeu bolo de fubá, cocada, paçoca e outras comidas típicas brasileiras? Tudo isso é folclore.

O folclore tem várias outras formas. Está presente na arte popular, nas superstições, no artesanato, nas danças e em festas e músicas.

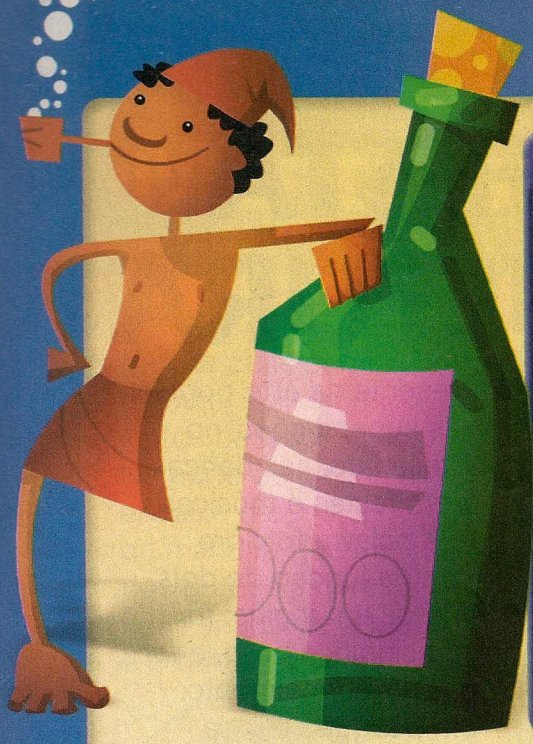
A palavra folclore vem da junção de dois termos em inglês: *folk*, que significa povo, e *lore*, que é conhecimento. Um pesquisador da cultura européia a utilizou pela primeira vez num artigo publicado em 22 de agosto de 1846 e, depois, essa data foi escolhida como Dia do Folclore no Brasil, por isso agosto virou o mês do folclore.

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração ▸ ROGÉRIO DOKI



POPULAR OU FOLCLÓRICO?

Segundo o estudioso do folclore brasileiro Luís da Câmara Cascudo, nem tudo o que é popular é folclórico. As novelas da TV, por exemplo, são populares, mas não fazem parte do folclore. É que para que um costume, uma história ou tradição sejam considerados folclóricos, eles têm de fazer parte da vida de muita gente e ser anônimos, ou seja, ninguém pode saber de onde vieram ou quem foi que os inventou.



VIVA O SACI!

O escritor Monteiro Lobato, criador do Sítio do Picapau Amarelo, foi um grande divulgador do folclore do Brasil.

Certa vez, decidiu publicar no jornal uma pesquisa sobre o saci e pediu que os leitores escrevessem sobre o moleque. Recebeu centenas de cartas de pessoas que diziam ter visto o saci. Uns diziam que ele tinha barba de bode, outros que era banguela e teve gente que disse até que o saci tinha o tamanho de um menino de 11 anos.

Depois, Lobato fez um livro chamado *O Saci-Pererê: Resultado de um Inquérito*. No ano seguinte, ele escreveu *O Saci*, que conta as aventuras de Pedrinho para apanhar um saci. Muitos seres mágicos e histórias do folclore aparecem na série de livros do Sítio do Picapau Amarelo.

MUITAS TRADIÇÕES

No Brasil, a cultura popular é muito rica e variada, pois teve várias influências. Além dos indígenas que já viviam por aqui, africanos e europeus trouxeram seus costumes e histórias para o Brasil.

Dessa mistura nasceram tradições que variam bastante em cada canto do nosso país. Uma boa amostra é o Carnaval.

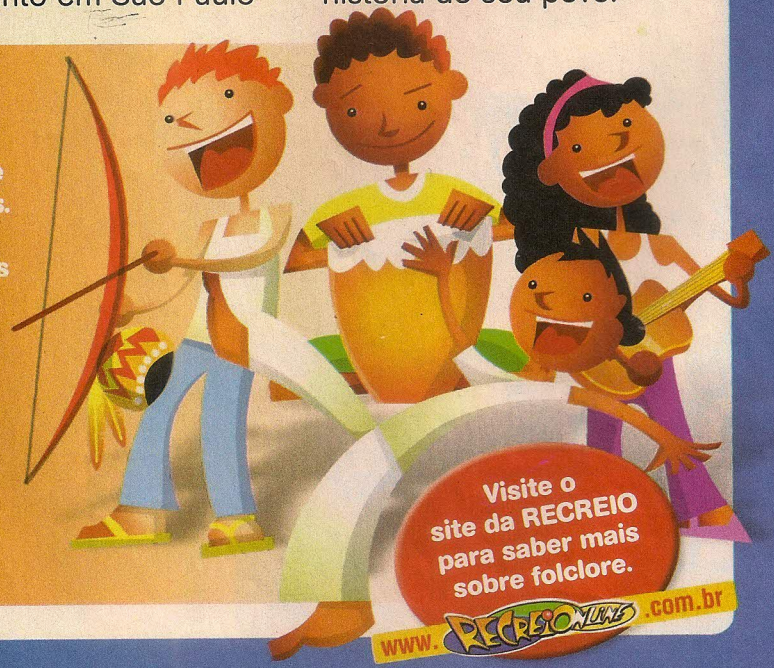
Ele acontece sempre na mesma época, mas é diferente em cada região. Na Bahia, os foliões dançam nas ruas ao som do trio elétrico e dos afoxés.

Em Pernambuco, todo mundo cai no frevo, enquanto em São Paulo e no Rio de Janeiro os desfiles das escolas de samba são o ponto alto.

E é claro que não é só aqui que existe folclore. Todo país tem suas próprias lendas, tradições, músicas e costumes e estudando a cultura popular de cada lugar podemos conhecer e entender melhor a história de seu povo.

ENTRE EM AÇÃO

- Converse com pessoas de sua família para aprender adivinhas, histórias, receitas e músicas de que elas gostavam quando eram crianças. Combine com a turma da classe de todos fazerem o mesmo e depois cada um pode virar professor de folclore e contar o que descobriu.
- Faça com a turma uma lista de instrumentos musicais que são usados nas festas populares. Depois peça a ajuda de seus professores para conseguir CDs com músicas nas quais esses instrumentos aparecem.



Visite o site da RECREIO para saber mais sobre folclore.

www.recreioonline.com.br

© DISNEY/PIXAR

ISSO MESMO! SE HOUVER UM SUPERAQUECIMENTO, ESTE LOCAL VAI PELOS ARES!
A EXPLOSÃO ERA SÓ UM VÍDEO...
INCRÍVEL!
...MAS BETO FICOU NERVOSO...
ISSO NÃO VAI ACONTECER HOJE, NÉ, PROFESSOR?
CLARO QUE NÃO! ESTA USINA É MUITO SEGURA!
AGORA, VAMOS VER O NÚCLEO DO REATOR!
OBA!
A GENTE PODE VER OUTRO VÍDEO?
MAS FLECHA SE DISTRAI...
ANDA LOGO, FILHO!
TÔ INDO!

AO SE VIRAR PARA SEGUIR O GRUPO, ELE BATE A MOCHILA NUMA ALAVANCA...
ESTE LUGAR NÃO É... OOOH!
PERIGO! PERIGO!
ALARME DE EXPLOSÃO!
...E A USINA VIRA UM CAOS!
ALARME?! VAMOS SAIR DAQUI!
AAAAHH!
CORRE!
O SR. INCRÍVEL E FLECHA ENTRAM EM AÇÃO!
PERIGO! PERIGO!
FLECHA, VAMOS VER SE CONSEGUIMOS DESLIGAR ESSE NEGÓCIO!
TÔ COM VOCÊ, PAI!

SLAM!
PAI, A PORTA!
CORRA!
ABRAM ALAS PRO FLECHA!
OOPS!
CLANG!
O PRÉDIO ESTÁ DESMORONANDO!
FLECHA USA SUA SUPERVELOCIDADE PARA ESCAPAR...
ZUM!
MOLEZA!
MAS O NÚCLEO FICA MAIS À FRENTE...
NÚCLEO DO REATOR
TEMOS DE ENCONTRAR A CHAVE GERAL!
TÁ!

!
SERÁ QUE É AQUI?
PERIGO! PERIGO!
A COISA ESTÁ ESQUENTANDO! O QUE OS INCRÍVEIS VÃO FAZER AGORA? SERÁ QUE CONSEGUEM SALVAR A USINA?

BETO PROCURA A CHAVE GERAL...
BRUUM!
É ALI! ENTRE OS JATOS DE FOGO!
DEIXA COMIGO, PAI!

FLECHA PASSA FÁCIL PELO FOGO...
BRUUM!
ZUM!

...E DESLIGA A CHAVE GERAL!
CLANC!

MAS A SITUAÇÃO CONTINUA CRÍTICA!
OH-OH!
EMERGÊNCIA
EXPLOSÃO
IMINENTE!

BETO TEM OUTRA IDÉIA...
TANQUE DE RESFRIAMENTO
MANTER A 2° C
VAMOS DAR UMA ESFRIADA NAS COISAS!
PAI, O NÚCLEO ESTÁ EM COLAPSO!
CONTINUE SUBINDO! JÁ ESTAMOS PERTO DO TANQUE!

BAM!
SERÁ QUE BETO VAI CONSEGUIR?
TANQUE
A ESCADA COMEÇA A BALANÇAR...
TÁ ARREBENTANDO! RÁPIDO OU VAMOS TORRAR!
NOSSOS HERÓIS ESTÃO INDO NA DIREÇÃO DO FOGO...
E AGORA?
VAMOS DAR O FORA DAQUI...
CHUÁ!
CONSEGUI!
BOA!
...POR AQUELES CANOS!
FSSST!
TÁ FALANDO SÉRIO?

OS INCRÍVEIS ESCAPAM NO ÚLTIMO SEGUNDO.
AAAH!
CALMA!

UEEBAAAA!

ELES CONSEGUIRAM! A USINA NUCLEAR ESTÁ SALVA!
MISSÃO CUMPRIDA!
INCRÍVEL!
INCRÍVEL? O SENHOR NÃO FAZ IDÉIA!
FIM

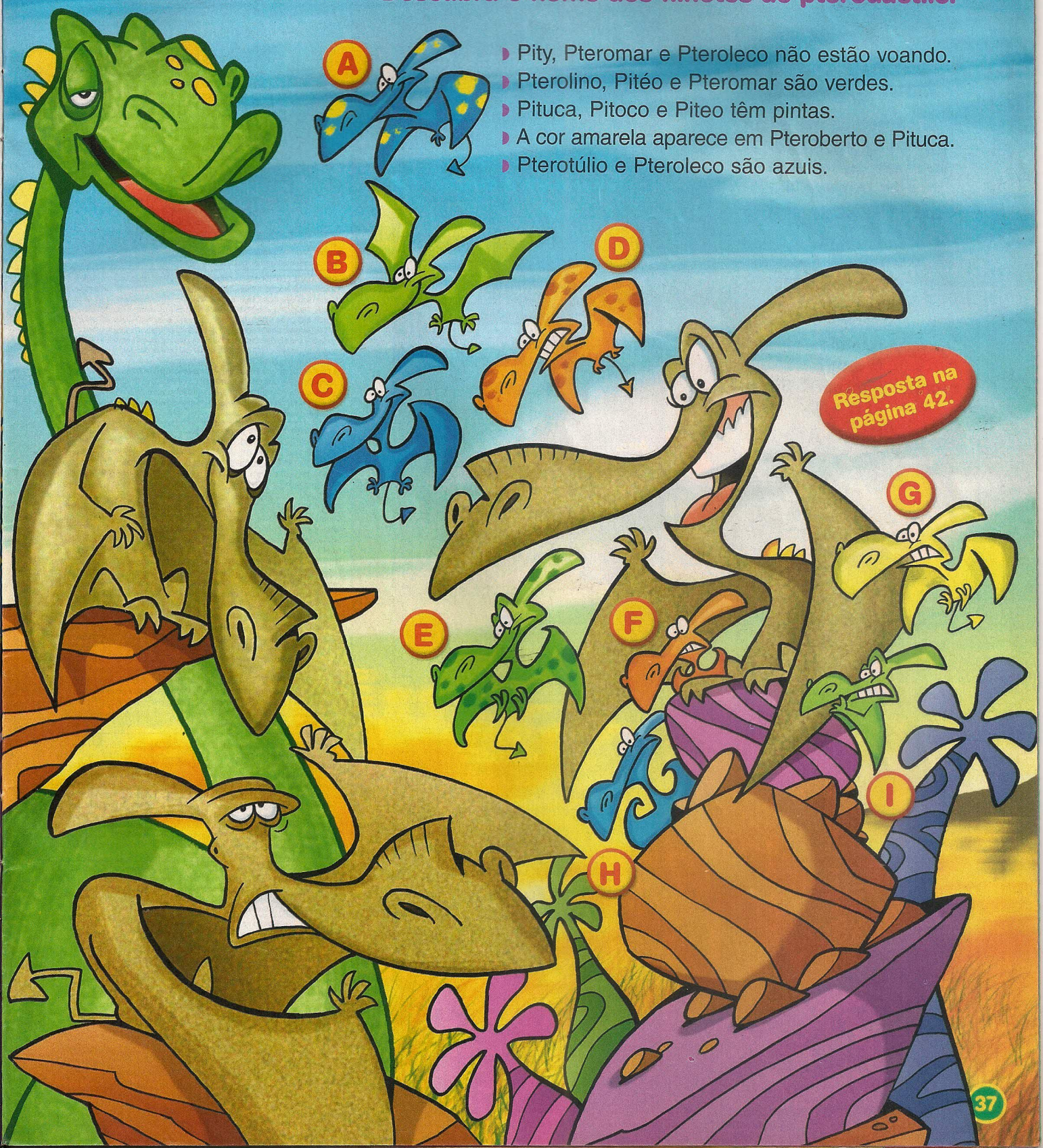
PASSATEMPO

Ilustração ◗ SANDER

ENIGMA

Descubra o nome dos filhotes de pterodáctilo.

- Pity, Pteromar e Pteroleco não estão voando.
- Pterolino, Pitéo e Pteromar são verdes.
- Pituca, Pitoco e Piteo têm pintas.
- A cor amarela aparece em Pteroberto e Pituca.
- Pterotúlio e Pteroleco são azuis.



Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:

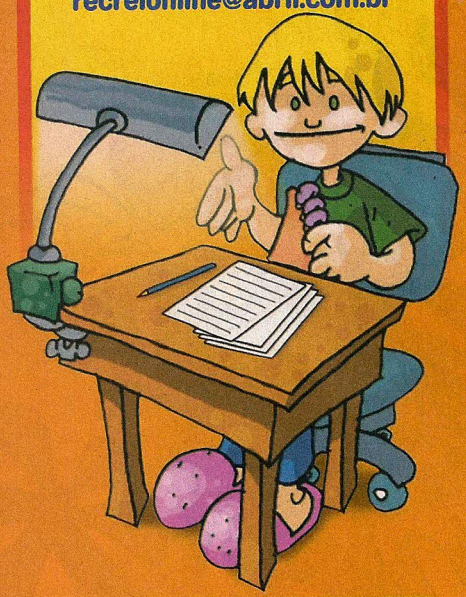
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual o grão que vai à missa?
O AMENdoim.
Tauan Talari Bellintani, 10 anos
Osvaldo Cruz – SP

O que eu tenho, você tem e ninguém tem?
A letra E.
Camila Dias Pastana
Belém – PA

O que um dedão falou para o outro?
– Não olhe agora, mas tem um calcanhar nos seguindo.
Marília Fogaça, 10 anos
São Paulo – SP

Por que os outros objetos acham o relógio um folgado?
Porque ele vive fazendo hora.
Amanda Castro Queiroz, 10 anos
Brasília – DF

Como as enzimas se cumprimentam?
– E aí? Tudo "enzima"? (em cima)
Bernardo Domingues
Por e-mail

Como se chama o lutador de jiu-jítsu?
H. Ramos.

E como se chama o maestro?
Régis Melo Dias.
Leonardo Guananian Fiorelli
Volta Redonda – RJ

Qual o tênis que vive comendo pimentas?
O Ardidas.
Davi Tabada Zampieri, 10 anos
Curitiba – PR

O que um poste perguntou para outro?
– Esta "fiarada" é toda sua? (filharada)
Murillo B. Morales, 13 anos
Itapoá – SC

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Thiago Parijiani (texto) e Eduardo Peracio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º-andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidia-joinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. (27) 9979-7649, e-mail: gikasa@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Titi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 284, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ilustração ▸ BIRY

Leve uma aranha até a outra depois que elas parafusarem o Frank.

Resposta na página 42.

CORREIO @

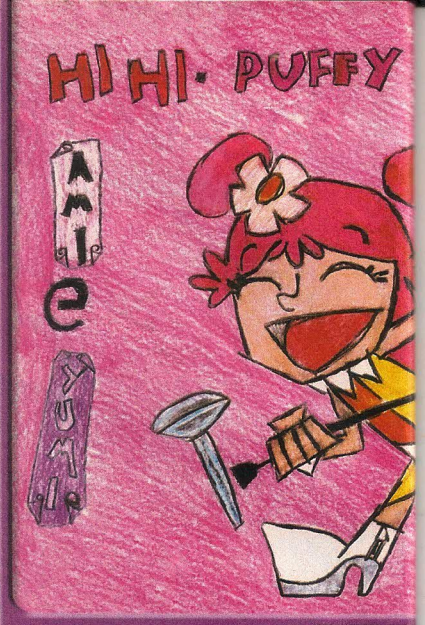
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Olá! Adoro ler e curto muito a RECREIO. Eu me amarro nas HQs e acho os ROBITS demais! Queria uma matéria sobre o geossauro.
AURÉLIO BUARQUE FILHO
MACEIÓ – AL

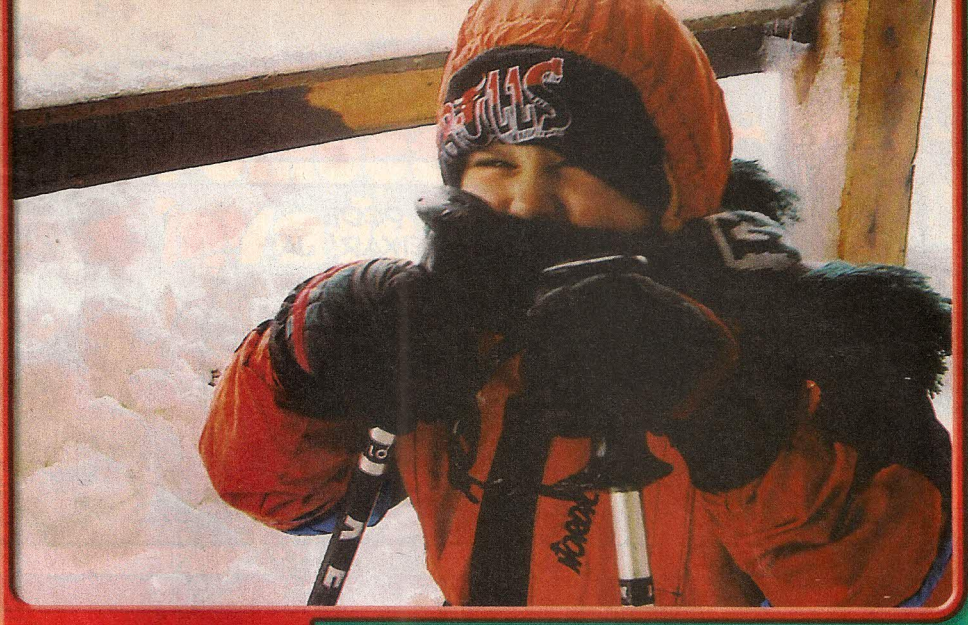
O Fernando Marques sugere matérias sobre robôs e dinos.
BRASÍLIA – DF



O Mário Sérgio Vasconcelos quer ler mais matérias sobre animes.
S. BERNARDO DO CAMPO – SP

Esta é a Marina Chacon Rodrigues, que gosta de fazer labirintos.
CURITIBA – PR

A Gláucia Regina, de 13 anos, sugere uma reportagem sobre mágicas.
GUARULHOS – SP



O João Pedro Faceto Oliveira viajou nas férias e adorou esquiar.

SÃO PAULO – SP

O Jônatas Lopes, de 11 anos, curte fazer o *Cadê?* e colecionar os ROBITS.

ITABUNA – BA

Estou amando os ROBITS! São lindos e divertidos. Brinco com todos, especialmente o Golbit, o Spyro 4 e o Tork. Também curto o *Mão na Massa*.

CARLOS AUGUSTO SENA D'ALMEIDA BARROS
JOÃO PESSOA – PB

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá! Adoro ler tirinhas, fazer as receitas do *Mão na Massa* e colecionar os ROBITS.
Iuri Carlos Scatambuli Brighenti
SINOP – MT

Oi, turma! Gostaria que vocês falassem mais sobre o Rio Grande do Sul.
Stephanie, 12 anos
FORTALEZA DOS VALOS – RS

E aí, galera?! Sugiro dicas do jogo Fantastic Four para PS2.
Lucas Ribeiro Chagas, 11 anos

O Caio César, de 12 anos, gosta de ler sobre desenhos da TV e videogames.

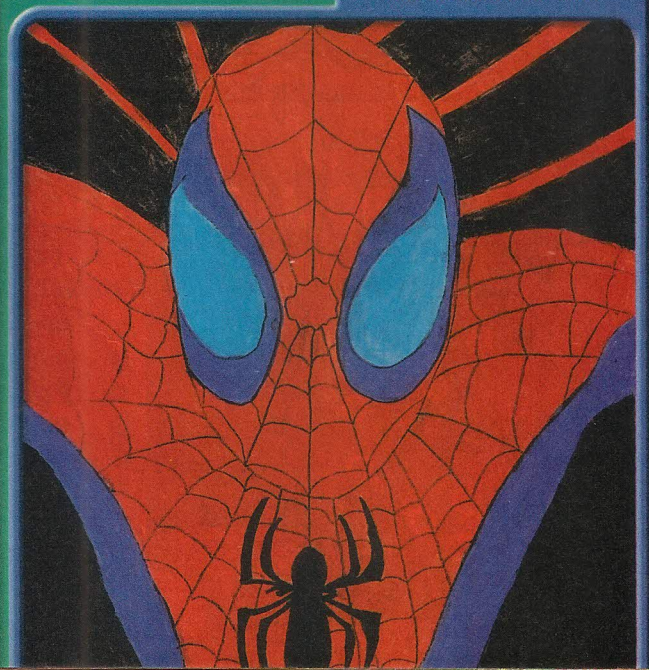
SÃO PAULO – SP

Oi, pessoal! Eu gostaria de ler mais sobre o Japão, ok?

ZEUS MATA DA CRUZ
MARABÁ – PA

O Frank Conceição diz que adora fazer testes e jogos dos sete erros.

VÁRZEA GRANDE – MT



tirinhas!

Mamãe Ganso

por Mike Peters

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

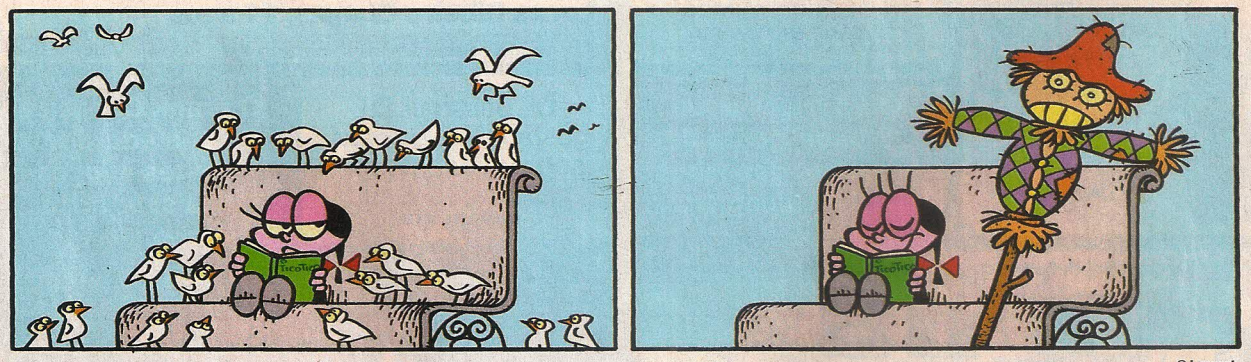
Bichos

por Fred Wagner

© 2005 United Features Synd./Interc. Press

Anabel

por Lancast



© Lancast

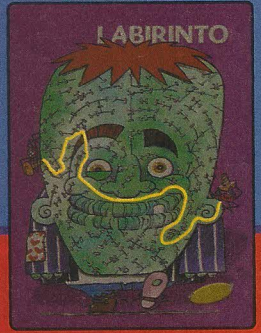
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 16 e 17

Página 37

A ▸ PITUCA
B ▸ PTEROLINO
C ▸ PTEROTÚLIO
D ▸ PITOCO
E ▸ PITÉO
F ▸ PITY
G ▸ PTEROBERTO
H ▸ PTEROLECO
I ▸ PTEROMAR

Página 39



MINI SCHIN

CARTOON NETWORK

Promoção Mini Schin invade seu quarto.

Divertido até a última gota.

Concorra a um quarto com TV, computador e decoração com produtos dos personagens do Cartoon Network.

Junte 6 rótulos de refrigerantes Mini Schin e responda: Qual o refrigerante que invade o seu quarto?

Envie as cartas com os rótulos para a caixa postal 21011, CEP 04556-970, identificando do lado de fora do envelope: menina ou menino. Confira o regulamento no site: www.minischin.com.br

DEXTER'S LABORATORY · COURAGE THE COWARDLY DOG · THE POWERPUFF GIRLS · JOHNNY BRAVO · CARTOON NETWORK CartoonNetwork.com.br

SCHINCARIOL GRUPO 100% BRASIL

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network.
(s05)

CA. CAIXA: Nº 6-0282/2005

Promoção válida nos restaurantes participantes, enquanto durarem os estoques (Ronald no Agito, Shaky Chacoalha, Papaburger Pé na Tábua, Birdie Gira-Gira: 625.000 unidades de cada). Fotos meramente ilustrativas. Mais informações: www.mcdonalds.com.br

TATERKA©

mclanche feliz®

Mexe&Remexe

A Turma do Ronald agora Mexe&Remexe. Não fique aí parado. Venha logo escolher o seu.

Shaky Chacoalha
Chacoalha todo o corpo e ainda rodopia o lanchinho.

Papaburger Pé na Tábua
É radical. De cabeça para baixo, agita os pezinhos.

Ronald no Agito
Balança a cabeça para cima e para baixo no ritmo da brincadeira.

Birdie Gira-Gira
Mexe a cabeça e gira as trancinhas.

amo muito tudo isso®